

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Ah Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Anita Lie. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Pt Grasindo.
- Arief Sadiman. (2008). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persadaarikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada
- Azis, E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Domino Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas Xi Ma Negeri 1 Bulukumba (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar)*.
- Budiningsih, C. A. (2005). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Bsnp. 2006. *Permendiknas Ri No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta.
- Dafalla, Suheir Hassan Khairelseed. 2016. *The Impact Of Educational Games On The Academic Achievement Of Fifth Grade Students In Science. (An Experimental Study On The Elementary Level, Afif Province)*. International Journal Of Education And Research. 4: 173-188
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Pt Rineka Cipta
- Hake, R.R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Dept. Of Physics Indiana University.
- Hamalik, Oemar. (2005). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hirdjan (1997). *Permainan Matematika 7 Operasi Bilangan Kartu Matematika*. Yogyakarta: Fpmipa Ikip Yogyakarta.
- Irawati, S. (2019). *Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Di Sma Negeri 1 Krueng Barona Jaya* (Doctoral Dissertation, Uin Ar-Raniry Banda Aceh).
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung :Alfabeta.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 1990, *Media Pengajaran*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Nursid Sumaatmadja. 1981. *Studi Geografi Suatu Pendekatan Dan Analisa Keruangan*. Bandung: Alumni.
- Priyatno, Duwi. 2014. *Spss 22 Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: Cv Andi Offset.
- Ribkahwati, Dkk. (2012). *Ilmu Kealaman Dasar*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rima Wati, Ega. (2016). *Kupas Tuntas Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Rusman. (2011). *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada
- Rohmani. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS MAN 8 Jakarta Pada Materi Dinamika Litosfer*. Skripsi. Univeristas Negeri Jakarta. Jakarta
- Sinartejo, Wisnu. (2019). *Geo Learning: Bahan Ajar Sma/Ma Kelas X*. Diambil Dari [Http://Repositori.Kemdikbud.Go.Id](http://Repositori.Kemdikbud.Go.Id)
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Sudjana, N Dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Cv.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Ikapi

Umar, H. (2003). *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Kata Pena.

